

ULTIMATE : Atelier 2

Situation 1 : Passes à 2

Dispositif : Les élèves de chaque équipe se mettent par 2. Les élèves de chaque doublette se mettent face à face distants d'une dizaine de mètres.

But : Faire le plus grand nombre d'échanges sans faire tomber le frisbee.

Consignes (règles du jeu) :

Les élèves sont face à face, au signal, ils envoient le frisbee à leur partenaire qui doit le réceptionner et le renvoyer.

Chaque manche dure 3min.

Comptabiliser les échanges. Si le frisbee tombe, reprendre le comptage à zéro.

L'équipe gagnante est celle qui a réalisé le plus grand nombre d'échanges.

Score (à inscrire sur la feuille de route des équipes) :

Equipe gagnante : 3 points

Equipe perdante : 1 point

Egalité : 2 points

Situation 2 : Lancer, attraper

Dispositif : Une aire de jeu d' environ 10 X 10m pour 4 élèves, plots, frisbee

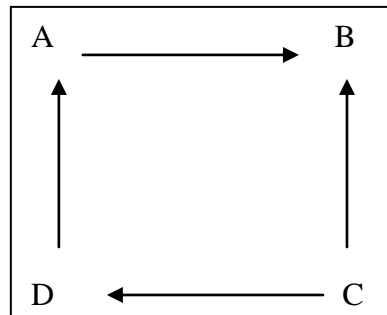
But : Envoyer et réceptionner le frisbee

Consignes (règles du jeu) :

Réaliser un maximum de passes sans laisser tomber le frisbee.

Comptabiliser les échanges. Si le frisbee tombe, reprendre le comptage à zéro.

L'équipe gagnante est celle qui a réalisé le plus grand nombre d'échanges.



Score (à inscrire sur la feuille de route des équipes) :

Equipe gagnante : 3 points

Equipe perdante : 1 point

Egalité : 2 points

Situation 3 : L'horloge

Dispositif :

Chaque équipe forme une horloge (faire une ronde, puis après s'être lâché, reculer de deux pas)

But : Faire le plus grand nombre de passes sans laisser tomber le frisbee.

Consignes (règles du jeu) :

L'élève qui est en possession du frisbee doit interpeller un élève de son équipe et lui lancer le frisbee. Celui-ci doit le réceptionner sans le laisser tomber. A son tour, il interpelle un autre élève et envoie le frisbee.

Comptabiliser le nombre d'échange. Si le frisbee tombe, reprendre le comptage à zéro.

L'élève en possession du frisbee n'a pas le droit d'interpeller les élèves qui sont à côté de lui.

L'équipe gagnante est celle qui a réalisé le plus grand nombre d'échanges.

Score (à inscrire sur la feuille de route des équipes) :

Equipe gagnante : 3 points

Equipe perdante : 1 point

Egalité : 2 points